

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Deskripsi Teoritik

##### 1. Minat Belajar Siswa

Minat memiliki pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran. menurut Slameto minat adalah keadaan dimana seseorang merasa suka, tertarik pada suatu hal atau kegiatan tanpa ada yang menyuruh.<sup>1</sup> Sedangkan minat belajar menurut Guilford dalam buku penelitian matematika karya lestari adalah dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikologis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan, sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya.<sup>2</sup>

Dari pendapat tersebut minat belajar merupakan kesadaran dalam mempelajari sesuatu dengan merasa suka, tertarik, penuh kesadaran, ketenangan dan kedisiplinan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Seseorang tanpa minat tidak dapat melakukan sesuatu atau merasa tertekan untuk melakukan kegiatan yang tidak diinginkannya.

Terdapat indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, keterlibatan dalam belajar. Indikator perasaan senang yaitu perasaan yang dimiliki seorang siswa terhadap pelajaran tertentu tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar seperti senang mengikuti pelajaran, hadir saat pelajaran dan tidak ada perasaan bosan. Indikator keterlibatan yaitu siswa ikut didalam pelajaran untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan tersebut seperti aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. Indikator ketertarikan yaitu adanya hubungan terhadap sesuatu kegiatan pembelajaran seperti antusias dalam mengikuti

---

<sup>1</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Bandung, Reneka Cipta, 2015, hlm.180

<sup>2</sup> Lestari, Karunia Eka, Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Matematika*, Bandung, Refika Aditama, 2017, hlm.93

pelajaran dan tidak menunda tugas dari guru. Indikator siswa adalah konsentrasi siswa pada kegiatan mengamati dan memahami seperti mendengarkan penjelasan guru dan mencatat.<sup>3</sup>

Sedang indikator minat belajar menurut Djamarah yaitu diantaranya pernyataan lebih menyukai sesuatu dari pada hal lainnya, partisipasi aktif dalam suatu kegiatan, memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang dimnantinya tanpa menghiraukan yang lain.<sup>4</sup>

Minat belajar dapat meningkat atau menurun dipengaruhi beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar menurut Singers antara lain: Pertama, pelajaran akan menarik minat siswa jika ada hubungan antara pembelajaran dengan kehidupan nyata, bantuan yang diberikan guru kepada siswanya dalam mencapai tujuan tertentu. Kedua, adanya kesempatan yang diberikan guru kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Sikap guru yang memperlihatkan dan upaya meningkatkan minat siswa dan sikap guru yang tidak disukai oleh siswa tertentu akan mengurangi minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan.<sup>5</sup>

Sedangkan menurut Reber faktor yang mempengaruhi minat belajar dibagi menjadi dua antara lain: pertama faktor internal yaitu minat yang datang dari dalam diri sendiri seperti: pemusatan perhatian, ketertarikan, pengetahuan dan motivasi. Kedua faktor eksternal tersebut merupakan minat yang berasal dari luar diri mereka seperti : dorongan orang tua, dorongan guru, tersedianya sarana dan prasarana atau fasilitas dan

---

<sup>3</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta, Bumi Aksara, 2009, hlm. 125-126

<sup>4</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, Yogyakarta, Deepublish, 2017,

<sup>5</sup> Damadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, hlm. 317

kondisi lingkungan.<sup>6</sup> Jadi minat belajar dan proses pembelajaran seseorang tidak muncul dengan sendirinya, tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat tersebut.

Minat belajar memiliki tiga aspek yaitu pertama aspek kognitif, yang dipengaruhi oleh aktivitas yang dilakukan sehingga menimbulkan minat. Kedua aspek afektif, dipengaruhi oleh aktivitas minat dan dipengaruhi dalam bentuk respon atau sikap yang diterima dari orang tua, guru, atau kelompok yang mendukung aktifitas saat melakukan kegiatan. Ketiga aspek psikomotorik merupakan hasil dari aspek kognitif dan aspek afektif sehingga siswa memiliki minat tinggi hingga terwujud suatu ekspresi tindakan nyata dari minat yang dimilikinya.<sup>7</sup>

Dalam proses pembelajaran fungsi minat belajar sebagai berikut minat memudahkan terciptanya konsentrasi perhatian yang tercipta karena adanya minat sehingga perhatian itu muncul tanpa adanya paksaan hal ini memudahkan berkembangnya konsentrasi yaitu memusatkan pikiran terhadap suatu pelajaran. Minat mencegah gangguan perhatian dari luar dan tidak mudah teralihkan selama belajar. minat memperkuat keterikatan bahan pelajaran dalam ingatan. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.<sup>8</sup>

## 2. Pembelajaran Online

Pembelajaran online adalah pembelajaran yang dilakukan melalui internet. Dalam bahasa Indonesia, pembelajaran online diterjemahkan sebagai pembelajaran online atau *online learning*. Istilah *online learning*

---

<sup>6</sup> Sinta Kartika,dkk, *Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Penelitian Pendidikan Islam Vol.7, No.1, 2019, hlm.118

<sup>7</sup> Yogi Prayoga dan Agung Prasetyo, *Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika*, Prosiding Seminar Nasional Dan Pendidikan Matematika, Sosio Medika, 2019, hlm.1056

<sup>8</sup> Andi Achru P, *Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran*, Jurnal Idaarah Vol.III No.2, Desember 2019, hlm.212

banyak disamakan dengan istilah lainnya seperti *e-learning*, *internet learning*, *web-based learning*, *tele-learning*, *distributed learning*, dan lainnya.<sup>9</sup> Pembelajaran online menurut Ridwan Sanjaya adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan jaringan untuk berkomunikasi, membaca, dan menulis dalam waktu yang bersamaan tetapi tidak dalam ruangan yang sama dan menggunakan berbagai teknologi dan multimedia seperti komputer video, audio, *smartphone*, laptop, dan sebagainya.<sup>10</sup>

Jadi pembelajaran online merupakan proses pembelajaran yang dilakukan pendidik untuk membelajarkan peserta didik tanpa ada tatap muka tetapi menggunakan bantuan teknologi multimedia dan jaringan agar peserta didik memperoleh hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran online selain ada materi pembelajaran online, juga ada proses kegiatan belajar mengajar secara online. Interaksi merupakan aspek yang sangat penting dalam suatu pembelajaran.<sup>11</sup> Ada tiga tipe interaksi dalam pembelajaran online menurut Moore yaitu interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran, peserta didik dengan pengajar atau guru dan peserta didik dengan peserta didik lainnya. Ketiga tipe tersebut saling mendukung dalam memberikan pengalaman belajar bagi siswa.

Jika interaksi tersebut dikaitkan dengan teori Col (*Informasi Of Inquiry*) yang dikembangkan oleh Garrison, Anderson, dan Archer yaitu suatu kerangka pikir untuk mengevaluasi desain pembelajaran, pengalaman belajar, dan interaksi dalam pendidikan jarak jauh dan online. Bahwa interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran akan menghadirkan pengalaman interaksi secara kognitif dengan materi pelajaran, interaksi peserta

---

<sup>9</sup> Tian Belawati, *Pembelajaran Online*, Tangerang Selatan, Universitas Terbuka, 2019, hlm.6-7

<sup>10</sup> Ridwan Sanjaya, *21 Refleksi Pembelajaran Daring dimasa Darurat*, Semarang, Universitas Katolik Soegijapranata, 2020

<sup>11</sup> Tian Belawati, *Pembelajaran Online*, hlm. 37

didik dengan pengajar akan menciptakan pengalaman belajar yang terancang secara sistematis oleh pengajar, dan interaksi peserta didik dengan peserta didik lainnya akan menciptakan pengalaman sosial.<sup>12</sup>

Ketiga tipe atau jenis interaksi dalam pembelajaran tersebut sangat dipengaruhi oleh jenis teknologi dan media pembelajaran yang digunakan. Artinya interaksi dalam pembelajaran online tidak hanya interaksi antara siswa dengan guru, materi dan siswa lainnya, tetapi juga dengan sistem pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran online harus direncanakan dan didesain dengan baik agar efektif. Menurut Anderson dalam bukunya Tina Belawati ada lima pemenuhan kualitas pembelajaran online yaitu ditentukan oleh pemenuhan spesifikasi teknis, infrastruktur, aspek pedagogik (perencanaan, belajar mengajar, dan asesment), materi, serta institusional yaitu komitmen manajemen yang dapat mendukung penyelenggaraan pembelajaran online.<sup>13</sup>

Mengingat pembelajaran online adalah proses belajar mengajar yang dilakukan dengan jaringan internet, ketersediaan infrastruktur dan pemenuhan standar teknik menjadi prasyarat bagi penyelenggaraan pembelajaran online. Seperti lembaga perlu memiliki unit, perangkat keras dan lunak, serta sumber daya manusia yang dapat mendukung operasional pembelajaran online.<sup>14</sup>

Model pembelajaran yang dipilih akan mempengaruhi pada jenis kegiatan pembelajaran dan tugas-tugas yang akan dirancang dan dituangkan dalam rencana pembelajaran. pembelajaran juga berkaitan dengan ketersediaan dukungan dari lembaga pendidikan tempat mengajar apakah lembaga tersebut dapat memberi dukungan alat bantu seperti perangkat diskusi real time atau platform online yang dapat memfasilitasi kerja kelompok.

---

<sup>12</sup> Tian Belawati, *Pembelajaran Online*, hlm. 38-39

<sup>13</sup> Tina Belawati, *Pembelajaran Online*, hlm.45

<sup>14</sup> Tina Belawati, *Pembelajaran Online*, hlm.46

Dikutip dari buku dengan judul pembelajaran online oleh Tina Belawati menurut Anderson dan McCormik pada aspek pedagogik ada sepuluh prinsip utama yang harus diperhatikan dalam perencanaan dan penyelenggaraan pembelajaran online yaitu kesesuaian kurikulum, inklusivitas, keterlibatan pembelajar, inovatif, pembelajaran efektif, asesmen formatif, asesmen sumatif, utuh atau konsisten dan transparan, mudah diikuti, efisien dan efektif dalam hal biaya.<sup>15</sup>

Sedangkan prinsip mengajar pada pembelajaran online menurut Dunwill sama dengan pembelajaran tatap muka yaitu memperkenalkan konsep dan keterampilan yang harus dipelajari, menuntun peserta didik untuk melakukan proses belajar dan memberikan latihan-latihan mandiri yang harus dilakukan oleh pendidik. Dan menurut Dunwill juga, ada enam prinsip dasar mengajar online yang harus diperhatikan antara lain kontak pendidik dan peserta didik, kolaborasi antar pendidik, suasana belajar aktif, umpan balik yang cepat, tujuan pembelajaran yang dicapai, menghargai perbedaan.<sup>16</sup>

Pembelajaran online ada beragam jenisnya yaitu berdasarkan interaksi, model desain, desain penggunaan serta skema penyelenggaraannya:<sup>17</sup> *Pertama*, berdasarkan interaksi pembelajaran online dibedakan menjadi dua, sebagai berikut: Pembelajaran online sinkronus merupakan pembelajaran online yang didesain dengan pola interaksi secara *real time* (waktu bersamaan) artinya pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik secara bersamaan waktunya dengan menggunakan media komunikasi langsung walaupun dalam tempat berbeda dan terpisah. Media komunikasi yang dapat digunakan antara lain telepon, *vidio-conferencing*, *webcasts*, *instant-messaging*, chat, dan lain-lain. Pemberian materi biasanya diberikan melalui pembelajaran langsung.

Pembelajaran online asinkronus merupakan pembelajaran yang didesain interaksinya tidak real time

---

<sup>15</sup> Tina Belawati, *Pembelajaran Online*, hlm. 47-49

<sup>16</sup> Tina Belawati, *Pembelajaran Online*, hlm.50

<sup>17</sup> Tina Belawati, *Pembelajaran Online*, hlm. 55-59

(tertunda) dimana proses pembelajaran dilakukan tidak dalam waktu yang bersamaan antara pengajar dengan pembelajaran. Bahan pembelajaran asinkronus melalui situs (website) atau platform (learning management system atau LMS) tertentu, dan media yang digunakan tidak langsung seperti e-mail, discussion board, message board, atau forum online lainnya termasuk media sosial.

*Kedua* berdasarkan model desain pembelajaran online menjadi beberapa macam diantaranya:<sup>18</sup> Desain tipe-kelas yaitu model yang masih mirip dengan metode pembelajaran pada format tatap muka, seperti menggunakan rekaman pengajaran di kelas misalnya pembelajaran *flipped classroom*. Menggunakan sistem pengelolaan pembelajaran (*learning management system* atau LMS) yaitu dirancang untuk meniru ruang kelas secara maya atau virtual dimana didalamnya sudah ada fasilitas ruang untuk menggunggah materi pembelajaran, diskusi, pemberian tugas, penilaian tugas, dan lainnya yang diperlukan untuk suatu kegiatan pembelajaran.

Menggunakan pembelajaran online kolaboratif yaitu Desain berbasis kompetensi, tahapan tahapannya sebagai berikut mendefinisikan kompetensi yang akan dicapai, merancang program dan mata ajaran, memberikan bantuan belajar, menilai hasil belajar. Desain pembelajaran model komunitas praktisi yaitu model yang berkembang dari banyaknya praktisi pada suatu bidang yang sama yang berkelompok membentuk komunitas. Komunitas-komunitas praktisi biasanya saling bertukar informasi, saran-saran dan melakukan kegiatan bersama untuk melakukan perbaikan dengan topik atau pelajaran tersebut, sehingga terjadi interaksi yang intensif. Ketiga, berdasarkan desain penggunaan diantaranya pembelajaran online murni (*full online learning*), pembelajaran modus kombinasi (*blended learning*), massive open online courses (MOOCs).

Manfaat dan keterbatasan pembelajaran online menurut Smaldino yaitu pertama manfaat pembelajaran

---

<sup>18</sup> Tina Belawati, *Pembelajaran Online*, hlm. 60-73

online antara lain kombinasi berbagai format media seperti video, teks, slide, yang dapat diunduh peserta didik. Kemudahan informasi uptodate karena koneksi langsung dengan berbagai sumber di dunia maya. Ketersediaan panduan untuk melaju atau searching di berbagai arah. Pertukaran ide yaitu kemudahan memperoleh informasi menyebabkan kemudahan pertukaran data. Kenyamanan berkomunikasi seperti e-mail digunakan sebagai akses pertukaran ide. Biaya rendah seperti pembayaran pulsa atau kuota.

*Kedua* Keterbatasan pembelajaran online antara lain kemungkinan ada isi atau materi yang tidak tepat dapat saja dibaca atau diunduh oleh peserta didik. Mudah terjadi pelanggaran hak cipta seperti karya atau tulisan orang lain diunduh tanpa menyebutkan sumber, bahkan dapat diambil begitu saja. Tanpa menguasai keahlian TIK dan kemampuan untuk menggunakan dan memanfaatkan perangkat teknologi digital tidak mungkin informasi dapat diakses. Pertumbuhan jumlah homepage, website atau blogs menyebabkan semakin banyak informasi yang tersedia, namun semakin sulit memilih dan mimilih informasi yang tepat.<sup>19</sup>

### 3. Microsoft Teams

Aplikasi *Microsoft teams* merupakan aplikasi dari *Microsoft office 365* sebagai media pembelajaran jarak jauh untuk guru dan siswa. Saluran *Microsoft office* adalah area kolaborasi dalam tim tempat tutor dan pelajar bekerjasama dalam tugas dan mengakses materi pembelajaran. *Microsoft teams* bertindak sebagai pusat tim di *Microsoft office 365* dan menawarkan sejumlah fitur yang mendukung semua anggota tim.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Husniyatul Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta, Kencana, 2017, hlm.160

<sup>20</sup> Ghalyh Wardhana Putra, *Deskripsi Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah Indonesia*, Jurnal Of History Education And Culture Vol.2, No. 2 Desember 2020, hlm. 95

*Microsoft teams* dapat dijadikan sebagai alat perancang kelas virtual sehingga memudahkan guru dan siswa berkomunikasi dan berkolaborasi saling membantu menggunakan percakapan, merasa seperti bertemu langsung. Melalui penggunaan *Microsoft teams* pendidik dapat melacak kemajuan siswa sehari-hari dengan mudah dan memberikan tugas sekaligus memeriksa pekerjaan siswa dengan mudah hanya satu ketukan pendidik dapat melihat hasil pekerjaan siswa.<sup>21</sup>

*Microsoft teams* memiliki beberapa versi yang dapat dipasang sesuai dengan perangkat yang digunakan oleh pengguna, diantaranya *Microsoft teams* versi web disarankan bagi pengguna yang baru mempelajari *Microsoft teams*, *Microsoft teams* versi desktop disarankan bagi pengguna yang akan menerapkan pembelajaran virtual sehingga memudahkan dalam mengakses aplikasi dan dapat dipasang pada perangkat dengan sistem operasi windows atau mac, dan *Microsoft teams* versi mobile disarankan bagi pengguna yang memiliki fleksibilitas tinggi dan mengharuskan tetap terhubung dengan *microsoft teams* pengguna dapat mengunduh aplikasi di *play store* ataupun *app store* sesuai dengan jenis mobile yang digunakan.<sup>22</sup>

Untuk membantu mendorong kolaborasi antar tim dalam *microsoft teams* terdapat fitur-fitur meliputi fitur pemberitahuan prioritas pesan yang dikirimkan oleh pengguna (*chat*), fitur *mention* tanpa menulis @ terlebih dahulu, fitur moderasi pada kanal, fitur *announcement*, fitur *teams*, *switch view*, tersedia di linux, fitur panggilan, menambahkan subtitle di meeting, akses lebih cepat ke *class material* (konektivitas ke perangkat lain), *post in multi chanel*, fitur kalender.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Rosiana Oriza Setiva dan Martyana Prihaswati, *Analisis Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring melalui Microsoft Teams dengan Pendekatan Discovery Learning pada Materi Rumus Perkalian Sinus dan Cosinus*, Prosiding Seminar Edusainstech, FMIPA UNIMUS 2020, hlm.179

<sup>22</sup> Modul, Kelas Digital dengan Microsoft Teams

<sup>23</sup> Modul kelas digital dengan microsoft teams

#### 4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

##### a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran adalah suatu proses mengajar siswa untuk menggunakan prinsip-prinsip pendidikan dan teori-teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Degeng belajar adalah upaya untuk mengajar siswa.<sup>24</sup> Pembelajaran menurut Corey merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus, atau menghasilkan respon dalam kondisi tertentu.<sup>25</sup>

Jadi Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membelajarkan siswa oleh guru secara sadar dan terprogram yang mengubah tingkah laku atau menghasilkan respons kondisi tertentu.

Menurut Dahlan pendidikan agama islam merupakan penataan individu dan sosial yang dapat menyebabkan seseorang tunduk, taat pada islam dan menerapkannya secara sempurna dalam kehidupan individu dan masyarakat.<sup>26</sup>

Jadi dapat dikatakan pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) adalah usaha sadar yang meliputi bimbingan, pengajaran dilakukan secara terencana untuk meningkatkan keyakinan, penghayatan, pemahaman dan pengamalan ajaran islam atau bertaqwa serta berakhlak mulia bagi individu maupun masyarakat.

##### b. Peran dan Fungsi Pendidikan Agama Islam

Peran dan fungsi pendidikan agama islam yaitu pendidikan islam memfasilitasi manusia untuk

---

<sup>24</sup> Hamzah B Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Cetakan ketujuh, Jakarta, PT Bumi Aksara, 2011, hlm 2

<sup>25</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung, Alfabeta, 2013, hlm 108

<sup>26</sup> Syaiful Anwar, *Desain Pendidikan Islam Konsep dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*, Yogyakarta, Idea Press, 2014, hlm.17

belajar dan berlatih mengaktualisasikan segenap potensi yang dimilikinya menjadi manusia yang kompeten, *ulil albab*, manusia muslim yang sempurna yaitu beriman, berilmu, dan beramal saleh sesuai dengan tuntunan ajaran agama islam. Pendidikan agama islam harus diberikan sejak dini, mulai dari usia kanak-kanak remaja hingga dewasa, istilahnya pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan agama islam pada jenjang pendidikan dasar dan menengah mutlak diberikan karena jenjang itulah terjadi pembentukan kepribadian, pembiasaan untuk menguasai konsep-konsep islam dan mengamalkannya dalam kehidupan.<sup>27</sup>

Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah kesan eksklusif, kejam, dan ajaran islam negatif lainnya harus dihilangkan, hal ini sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalah pahaman. Konsep-konsep dasar pendidikan agama islam merupakan pembeda (*alfurqon*), antara konsep yang benar dan salah. Konsep konsep dasar pendidikan yang digunakan, dapat dijadikan acuan baik orientasi, pendekatan, metode, dan strategi karena yang dituju dalam pendidikan bukan hanya transfer pengetahuan, tapi bagaimana membangun pribadi manusia memancarkan cahaya imani yang terwujudkan dalam amal yang berakhlakul karimah, penyebar *rahmatan lilalamin*.<sup>28</sup>

Demikian lulusan yang bermutu tinggi adalah seorang mukmin yang memiliki ilmu (kognitif atau knowledge), mampu memanfaatkan ilmu dalam kehidupan, sebagai amal (motorik atau skill) dengan akhlak mulia (nilai dan sikap atau attitude), sehingga berdampak *rahmatan lil alamin*. Lulusan yang bermutu memiliki pribadi yang integral yaitu berhubungan antara iman, ilmu dan amal.

---

<sup>27</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, hlm.207

<sup>28</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, hlm. 208

c. Unsur-Unsur Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran pendidikan agama islam juga memiliki unsur didalamnya meliputi peserta didik, tujuan pendidikan, pendidik atau guru, unsur lainnya seperti metode, alat, lingkungan serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>29</sup>

d. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Prinsip-prinsip dalam pembelajaran pendidikan agama islam sebagai berikut:<sup>30</sup> pertama, Prinsip Kesiapan merupakan kematangan dan pertumbuhan fisik, psikis, inteligensi, latar belakang pengalaman, hasil belajar yang baku, motivasi, persepsi, dan faktor-faktor lain, seperti kematangan usia, kemampuan, minat, kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga individu dapat belajar dengan baik.

Kedua, Prinsip motivasi adalah suatu kekuatan pendorong atau penarik yang menyebabkan tingkah laku menuju suatu tujuan tertentu. Berikut hal yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama islam berkenaan dengan prinsip motivasi: memberikan dorongan, memberikan insentif (tujuan yang menyebabkan seseorang bertingkah laku), motivasi berprestasi, motivasi kompetensi (kemampuan dan penguasaan), motivasi kebutuhan.

Ketiga Prinsip perhatian merupakan faktor yang besar pengaruhnya mengenai apa yang disajikan atau dipelajari seperti minat, kelelahan, karakteristik peserta didik, serta motivasi, menerima atau memilih stimulus dan penataan metode yang sesuai.

Keempat Prinsip persepsi merupakan proses yang bersifat kompleks yang menyebabkan orang dapat menerima atau meringkas informasi yang

---

<sup>29</sup> Syaiful Anwar, *Desain Pendidikan Agama Islam Konsep dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah* hlm. 56

<sup>30</sup> Syaiful Anwar, *Desain Pendidikan Agama Islam Konsep dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*, hlm.40

diperoleh dari lingkungannya. Yang perlu diperhatikan dalam menggunakan persepsi yaitu semakin baik persepsi mengenai sesuatu semakin mudah peserta didik belajar mengingat sesuatu tersebut, didalam pembelajaran perlu dihindari persepsi salah karena akan memberikan pengertian yang salah pula pada peserta didik tentang apa yang dipelajari, dan dalam pembelajaran perlu diupayakan berbagai sumber belajar yang dapat mendekati benda sesungguhnya sehingga peserta didik memperoleh persepsi yang akurat.

Kelima Prinsip retensi merupakan sesuatu yang tertinggal dan dapat diingat kembali setelah seseorang mempelajari sesuatu. Keenam Prinsip transfer merupakan suatu proses dimana sesuatu yang pernah dipelajari dapat mempengaruhi proses dalam mempelajari sesuatu yang baru.

e. Sasaran-Sasaran Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran yang baik mempunyai sasaran, berikut sasaran-sasaran pembelajaran pendidikan agama islam: pertama, meningkatkan kualitas berpikir yaitu berpikir dengan efisien, konstruktif, mampu melakukan judmen, dan kearifan yang diperoleh dari pengalaman guru dan teman diskusi. Kedua, meningkatkan attitude of mind yaitu menekankan pada keingintahuan, aspirasi-aspirasi dan pertemuan-pertemuan. *Ketiga* meningkatkan kualitas personal yaitu karakter, sensitive, integritas, tanggung jawab. *Keempat*, Meningkatkan kemampuan untuk menerapkan konsep-konsep dan pengetahuan-pengetahuannya disituasi spesifik.<sup>31</sup>

f. Komponen pembelajaran pendidikan Agama Islam

1) Tujuan pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama islam

Pembelajaran pendidikan agama islam bertujuan untuk menumbuhkan dan

---

<sup>31</sup> Syaiful Anwar, *Desain Pendidikan Agama Islam Konsep dan Aplikasinya dalam pembelajaran di Sekolah*, hlm. 77

meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaan kepada Allah serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, berbangsa dan bernegara serta dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>32</sup>

2) Materi pembelajaran pendidikan agama islam

Materi pendidikan agama islam merupakan seluruh ajaran agama islam mulai dari konsep aqidah atau keesaan Allah, ibadah, muamalah, sampai pada akhlak yang semuanya terkandung didalam al-qur'an dan hadis. Zakiyah Darajat mengungkapkan materi pendidikan agama islam dalam kontek pengajaran agama islam meliputi pengajaran keimanan, pengajaran akhlak, pengajaran ibadah, pengajaran fiqh, pengajaran ushul fiqh, pengajaran alqur'an, pengajaran tafsir, pengajaran ilmu tafsir, pengajaran hadis, pengajaran ilmu hadis, pengajaran sejarah dan pengajaran *tarikh tarsyi*.<sup>33</sup>

3) Metode pembelajaran pendidikan agama islam

Pembelajaran tidak hanya diarahkan pada pengembangan kognitif siswa, akan tetapi bagaimana agar daya jiwa peserta didik dapat berfungsi secara maksimal untuk merubah watak jelek mencapai kesempurnaannya yaitu manusia yang berakhlak mulia. Oleh sebab itu pembelajarannya harus dengan metodologi.

Ada tiga alasan tentang pentingnya metodologi dalam pembelajara yaitu pertama

---

<sup>32</sup> Syaiful Anwar, *Desain Pendidikan Agama Islam konsep dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*, hlm.42

<sup>33</sup> Muchamad Eka Mahmud, *Metodologi Khusus Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* , hlm.23

pembelajaran tidak saja merujuk pada kedua komponen utama pendidik dan peserta didik akan tetapi aspek penting lainnya adalah pendidik harus merancang pembelajaran dari sudut pandang peserta didik. Kedua tercakup dalam istilah pembelajaran seperti pendidikan, pengajaran, pengasuhan, atau pengiriman lebih luas dari sekedar menyampaikan ilmu sebab istilah pembelajaran harus mengiringi kegiatan pembelajara tersebut. Ketiga perolehan pembelajaran pendidikan agama islam secara umum diharapkan mampu mengantisipasi dan beradaptasi dengan era informasi dan teknologi.<sup>34</sup>

4) Evaluasi pembelajaran pendidikan agama islam

Evaluasi sering dianggap bahwa sama dengan tes atau pemberian nilai. Pemberian nilai memang bagian dari evaluasi, namun lingkup evaluasi pembelajaran adalah suatu penilaian terhadap murid, guru, kegiatan belajar ataupun kurikulum. Evaluasi terhadap proses belajar siswa meliputi tiga hal yaitu keluaran (prestasi belajar) sesuaitu tujuan pembelajaran, efek (tingkah laku) akibat adanya perlakuan belajar, dan dampak (pengaruh) pada perkembangan lembaga pendidikan itu sendiri, ilmu pengetahuan dan masyarakat.

Muhamin menjelaskan ada empat jenis evaluasi pendidikan agama islam (PAI) yaitu : pertama, evaluasi penempatan yaitu evaluasi yang dilakukan sebelum peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan evaluasi ini guru akan mempunyai gambaran kemampuan awal siswa tentang pelajaran dan apa yang mereka harapkan dari pendidikan agama islam (PAI). Kedua, evaluasi diagnosis yaitu evaluasi terhadap hasil suatu

---

<sup>34</sup> Syaiful Anwar, *Desain Pendidikan Agama Islam Konsep dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*, hlm. 90

penganalisisan tentang keadaan belajar peserta didik baik berupa kesulitan-kesulitan belajar atau berupa hambatan-hambatan dalam menghadapi situasi belajar. Ketiga, evaluasi normative yaitu evaluasi yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan program dalam suatu mata pelajaran.. Keempat, evaluasi sumatif yaitu evaluasi terhadap apa yang dilakukan peserta didik dalam satu semester atau akhir tahun untuk menentukan jenjang berikutnya.<sup>35</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi acuan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian. Berikut ini penelitian terdahulu yang penulis cantumkan:

1. Indi Rahmawati dan Dwi Sulistianingsih, ANALISIS PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTU MICROSOFT TEAMS TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI SMA, Jurnal Prosiding Seminar Edusaintech FMIPA UNISMU 2020, Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi secara fakta dan objektif dengan menganalisis hasil observasi selama pembelajaran matematika berbaris daring dan hasil angket terhadap minat belajar siswa kelas XI SMA N 9 Semarang tahun ajaran 2020/2021. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pembelajaran matematika dengan berbantuan aplikasi *microsoft teams* siswa merasa cukup efektif untuk memahami materi karena dalam *microsoft teams* guru dapat menjelaskan materi secara virtual, mempermudah komunikasi antara guru dan siswa saat pembelajaran jarak jauh, dan nada juga yang

---

<sup>35</sup> Syaiful Anwar, *Desain Pendidikan Agama Islam Konsep dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*, hlm. 96

merespon pembelajaran matematika secara daring dengan menggunakan aplikasi cukup banyak menemui kendala teknis dengan alasan sinyal terputus. Presentasi pencapaian minat belajar diperoleh rata-rata 70,95 % dari indikator minat belajar dalam pembelajaran matematika berbantu *microsoft teams*.

2. Adi Suarman Sitomorang, *MICROSOFT TEAMS FOR EDUCATION* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENINGKATKAN MINAT BELAJAR, Sepren: Journal Of Mathematic Education and Applied, Vol. 02 No.01, 2020 Program Studi Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen Medan. Penelitian ini menggunakan model *one-shot case study* yaitu sekelompok sampel dikenai perlakuan tertentu (variabel bebas) kemudian dilakukan pengukuran terhadap variabel tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui presentasi pencapaian minat belajar mahasiswa prodi pendidikan matematika FKIP UHN yang diajarkan dengan pembelajaran *microsoft teams* sebagai media pembelajaran interaktif untuk jarak jauh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan minat belajar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan *microsoft teams* berada dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan pembelajaran menggunakan *microsoft teams* sangat baik digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Rosiana Oriza Setiva, ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING MELALUI MICROSOFT TEAMS DENGAN PENDEKATAN DISCOVERY LEARNING PADA MATERI RUMUS PERKALIAN SINUS DAN COSINUS, Prosiding Seminar Edusainstech, FMIPA UNIMUS 2020, Universitas Muhammadiyah Semarang. Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kuantitatif. Tujuan penelitian ini untuk memberikan gambaran atau diskripsi secara fakta menggunakan angka-angka dalam hasil hitungan di *microsoft excel* mengenai minat siswa dalam belajar matematika selama pembelajaran daring melalui *microsoft teams* dengan pendekatan *discovery*

*learning*, penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Semarang. Penelitian ini menyimpulkan siswa memiliki ketertarikan dalam pembelajaran daring melalui *microsoft teams* dengan pendekatan *discovery learning*, dibuktikan adanya antusias mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru dan mau menjelaskan ke teman-temannya, selalu hadir tepat waktu ketika guru mengadakan *meeting* di *microsoft teams* dan siswa juga selalu mengerjakan tugas tepat waktunya.

4. Neni Novia Rianti, PENERAPAN E-LEARNING BERBASIS APLIKASI MICROSOFT TEAMS DALAM SISTEM DISTANCE LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMAN 1 MENTAWE TAHUN PELAJARAN 2020/2021, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Antara Banjarmasin, penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang menggunakan pendekatan kualitatif, berdasarkan analisis data diperoleh kesimpulan pembelajaran secara jarak jauh menggunakan e-learning berbasis aplikasi *microsoft teams* sebagai alternatif untuk pembelajaran daring dimasa pandemi penerapan aplikasi tersebut untuk pembelajaran matematika memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri pada prosesnya terdapat kendala yang dialami oleh pihak sekolah guru dan juga peserta didik namun kendala yang berpengaruh berasal dari peserta didik.
5. Yafita Arfina Mu'ti, EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ONLINE DENGAN *MICROSOFT TEAMS* PADA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PROGRAM LINEAR, Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol.1 No.2 2020, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran matematika menggunakan *microsoft teams* dalam program linear, Penelitian ini merupakan penelitian *pra eksperimen* dengan *one group pretest-posttest design*, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran online matematika dengan menggunakan *microsoft teams* program linear efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

6. Ghaly Wardhana Putra, Hajri Taqim Musthofa, Andriyanto, DESKRIPSI PENGGUNAAN APLIKASI *MICROSOFT TEAMS* DALAM PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA, Keraton: Journal Of History Education and Culture Vol.2 No.2 Desember 2020, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk memberikan gambaran tentang pemanfaatan aplikasi *microsoft teams* dalam pembelajaran daring mata pelajaran sejarah Indonesia di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo, hasil penelitian ini dengan *microsoft teams* dalam kegiatan pembelajaran daring mata pelajaran sejarah Indonesia dapat dikatakan cukup efektif dan efisien.

Perbedaan penelitian ini dengan yang akan penulis teliti yaitu *setting* atau lokasi dan mata pembelajaran yang digunakan. Pendekatan, metode yang digunakan dan tujuan penelitian.

Tabel 2.1

**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu 1**

Penelitian Terdahulu		Penelitian sekarang	
Indi Rahmawati, 2020	Menganalisis proses pembelajaran matematika berbantu <i>microsoft teams</i> terhadap minat belajar siswa di SMAN 9 Semarang	Chilyah Shofiati, 2021	Menganalisis minat belajar siswa dalam proses pembelajaran online berbasis <i>microsoft teams</i> pada pembelajaran pendidikan agama islam di SMAN 1 Karanganyar Demak
Adi Suarman Sitomoran, 2020	Menganalisis presentasi minata belajar mahasiswa prodi pendidikan matematika yang diajarkan dengan <i>microsoft teams</i> sebagai media pembelajaran interaktif untuk jarak jauh di FKIP UHN		
Rosiana Oriza Setiva,	Menganalisis minat Belajar siswa dalam pembelajaran daring		

2020	melalui microsoft teams dengan pendekatan discovery learning pada pembelajaran matematika di SMP N 2 Semarang	
Neni Novia Rianti,	Menganalisis pembelajaran jarak jauh menggunakan e-learning berbasis aplikasi microsoft teams untuk pembelajaran matematika di SMA 1 Mentawe	
Ghaly Wardhana dkk, 2020	Menganalisis tentang pemanfaatan aplikasi microsoft teams dalam pembelajaran daring mata pelajaran Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Sukoharjo	
Yafita Arfina Mu'ti, 2020	Menganalisis keefektifan pembelajaran matematika menggunakan microsoft teams dalam program linear di SMAN 1 Geger	

### C. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran yang terjadi penulis mengangkat garis besarnya mengenai minat belajar dalam pembelajaran online berdasarkan situasi dan kondisi sekarang ini yang belum stabil karena adanya pemberlakuan sekolah atau pembelajaran dari rumah penulis meneliti tentang penggunaan media pembelajaran aplikasi *microsoft teams* pada pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) agar proses

pembelajaran yang terjadi anak tidak akan merasa bosan dan dalam penerimaan pelajaran tidak monoton. Tentunya dibutuhkan pembelajaran yang efektif, menarik serta dibutuhkan media teknologi yang bisa memenuhi syarat-syarat untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu untuk menginternalisasi nilai-nilai keislaman, baik secara kognitif, afektif dan psikomotirik. Proses pembelajaran yang terjadi dengan menggunakan aplikasi microsoft teams sangat memancing minat belajar guru maupun siswa agar lebih tertarik dalam belajar pendidikan agama islam (PAI) dengan beragamnya fitur aplikasi tersebut. Berdasarkan uraian diatas, kerangka berpikir ini dapat digambarkan sebagai berikut

**Gambar 2.1**  
**Bagan Kerangka Berpikir**

